

Weekly Report

侯雨濛 2013.9.2

因为 8 月下半月都在旅行，之后又张罗着来瑞典，所以没有做什么代码上的学习工作。主要是读了一本讲电影的情节故事/设计理论的书——《故事》（作者：罗伯特麦基），还有一些关于网络传媒的理论和评述的文章，读来是希望可以对自己的项目思路有所帮助。

《故事》这本书我读的比较细，它主要是用一些实例对比去告诉读者怎么讲一个好故事，其中还给出了一些理论模型，包括在情节结构分类及特点方面的“故事三角”（大情节、小情节、反情节），在故事思想与情感方面的“波动原则”，以及故事材质，包括反映主人公材质的“世界圆”模型，以及反映激励事件与人物反应的“脊椎图”。除此之外，书中还讲了一些场景结构上的 segment 和 element，包括幕的节奏、情节与冲突，还有布局谋篇的进度、节奏与速度，并论述了有关危机和高潮的设计及其在影片推动中的作用。

我现在对于如何将这些理论模型集成起来，形成一个数学模型存在疑惑。我想我有必要再细致地把这些理论模型整理出来，并把其中的关联描述清楚，发给陈老师您听听您的意见。

另外，我要做的系统是基于实时评论/弹幕的多媒体社交化网站，数据来源讲主要依托于 youtube 或 bilibili。所以我想这几天也形成一份比较这两种网站模式的调研报告发给老师，就“该选择哪一种模式为平台依托挖数据去做”，听听您的意见。

以上两项工作完成之后，我想就开始把系统框架搭起来一点点试着去做了。